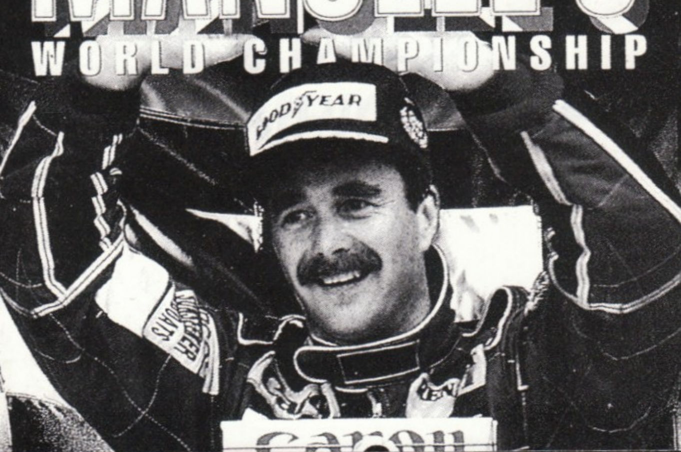
NIGEL MANSELL'S

WORLD CHAMPIONSHIP



INSTRUCTION MANUAL

MANUEL D'INSTRUCTIONS

PRESENTS

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSELL- A BRIEF HISTORY

Nigel Mansell, in common with many of today's racing greats, began his racing career in Go-Carts. From the beginning his determination to win was clearly apparent and victories were not long in coming. 'I was ten when I had my first competitive race. It was at Shennington, Edge Hill, Banbury. There we were, with our one-wheel drive Fastakart with a JLO engine, and I thought "Right, I'm going to win my first race."' Nigel has said.

Unfortunately, he didn't manage to win the race. He didn't even finish it-the engine fell off the cart! Things got better, however, and soon Nigel was representing his country in carting, and managed to advance through the ranks and up to the higher grade of carts without too much trouble. Never one to tread water, Nigel soon began to think about moving up to Formula Ford, which he managed to do in 1976.

'That first single-seater car I had was a Hawke DL 11. I started with a race at Mallory Park.' he recalls. This time round, his first outing in a new category was a little more successful. 'Our first race and we had a win. I was very pleased. No, I was delighted. In all I had nine races that year and I won six of them. I wasn't getting carried away, but I felt I'd shown up pretty

well.' Even now, his ambitions weren't satisfied. 'That car gave me a fairly good first year in Formula Ford. I knew then that I could win races and that, in turn, made me even more ambitious. I wanted to go on from there, to better cars, better competition. It was never a game to me: I was determined I was going to be a professional racing driver. It would mean even more hardship, more scraping for money and sponsors, but we wouldn't be put off.'

In 1977, however, Nigel suffered a serious setback when he broke his neck in two places, and could easily have been paralysed or killed. This did not deter him, however, and after his layoff he rejoined to the Formula Ford season, with renewed enthusiasm. 'I was feeling good. I was glad to be back racing and I was driving well.' The last race was at Silverstone, and Mansell needed to get pole, the fastest lap and win the race to get the Formula Ford Championship. He managed all three.

Still his ambitions drove him on, and he reasoned that having won the Formula Ford Championship, then the next step was Formula Three. This proved to be an uphill struggle, with both Nigel and his wife Rosanne both working long hours to raise money to allow Nigel the time to hunt for sponsors. This proved to be a

fruitless search. Nigel takes up the story 'We were told at the beginning of the 1978 season that if we weren't prepared to back ourselves there was no reason why a sponsor should. That fired me up to the point where I was ready to do anything to raise the money. When you are in that sort of situation you are liable to do something pretty extreme, and that is precisely what we did. We sold our apartment.' This was one risk, however, that did not pay off. Mansell raised enough to pay for his first races with a factory March drive, having been assured that sponsorship was likely to follow very soon. Sponsorship did not materialise, and after five races, Mansell's own money ran out. 'In all, those five races must have cost us £8000. We were left with nothing-no car, no house, no money. It wasn't a case of considering packing it in. We had packed it in! We simply couldn't race any more.'

Then Mansell learned that David Price's Formula Three team, sponsored by Unipart, were looking for a second driver for the 1979 season. 'I made a couple of visits to David's business at Twickenham, and I must have convinced him that I was worth a try because I got the drive.' This meant that for the first time, Mansell was on a modest wage as a driver.

An unspectacular season followed, with Mansell

managing only one win, but by now Colin Chapman was taking an interest in the young ambitious driver, and even though Mansell suffered another setback when he was injured at Oulton Park, he was offered a test drive with Lotus. Mansell was still suffering from his injuries, but he wasn't going to let anything get in his way. He was soon phoning his specialist to get sorted out. 'I was going to have my first drive in a Formula One car the following week. I'd got to go. Nothing was going to stop me. He gave me a load of painkillers and off I went.' Mansell proved himself, and in 1980 he was working as a test driver for Lotus. Following some impressive runs, including Lotus's fastest time ever at Silverstone, Chapman offered Mansell the chance of a Grand Prix run at Austria. This was what all the hard work Mansell and his wife had put in had been for.

'Colin Chapman was satisfied that I was ready and I certainly believed I was. What had happened in Formula Three didn't matter any more. I was going to get my chance in Formula One. That was all that concerned me.'

For the next four years Mansell drove for Lotus with varying degrees of success. Lotus was not the power it had been, however, and the best Mansell was to

acheive over this period were a number of third places, and a one Pole Position.

In 1985 he joined the Williams team and over the next four years Grand Prix racing began to realise his potential as a truly exciting and superb racer in the classic tradition, the 1987 victory at Silverstone being one of the most exciting races of modern times. In both 1986 and 1987 he came second in the World Championship, the bad luck that has occasionally clouded his progress first coming to prominence with the spectacular tyre burst in Australia as he was cruising to the Championship title.

In 1989 Nigel joined Ferrari and despite a non-competitive car he gained the admiration of Italian race fans, becoming 'The Lion' after a series of dramatic and determined races. But Nigel had his sights set on the Championship, and in 1991, he rejoined a rejuvenated Williams team and launched himself into a tremendous tussle with the dominant McClaren team. Once again bad luck and the now infamous 'wheel nut' episode ended his chances and he was second in the Championship for the third time.

In 1992, despite all the many setbacks and hardships along the way, Nigel has produced one of the 'all time

great' series of driving performances winning the first five races, and being the first driver ever to win nine Grand Prix in one season. Of course, he also secured the championship, and Britains first for sixteen years, with five races of the season remaining.

Nigel Mansell is truly a sporting hero and one of the most well known and popular personalities Britain has produced for years. His achievement, founded on a will to win and a level of courage and skill hard to comprehend, is thoroughly deserved. Whatever the future holds, 1992 will always be Nigel's Year.

All quotes by Nigel Mansell taken from the book **'Driven to Win'** by Nigel Mansell and Derick Allsop. Paperback published by Arrow Books Limited.

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore Cassette

1. Plug your joystick in, and turn on your computer and monitor.
2. Insert the cassette into your cassette player, and press the Shift and Run-Stop keys. Follow any on screen prompts for further instructions.

Commodore Disk

1. Plug your joystick in, and turn on your ocmputer and monitor.
2. Insert the disk into the disk drive, and type 'Load"*",8,1'.
3. The game will now load automatically. follow any on screen prompts for further instructions.

Spectrum 128/+2

1. Turn on your computer and television.
2. Insert the cassette into the cassette unit.
3. Type 'Load""(Return) and press the 'Play' key on the cassette unit. The game will now load automatically. Follow any on screen prompts for further loading instructions.

Spectrum +3

1. Turn on your computer and monitor.
2. Insert the disk into the built in disk drive, and use

the built in loader. See your computer manuals for further details.

3. Follow any on screen prompts for further instructions.

Amstrad 464

1. Turn on your computer and monitor.
2. Put the cassette in the built in cassette player, and press the Control and Enter keys and press play on the cassette player.
3. The game will now load automatically. Follow any on-screen prompts for further instructions.

Amstrad 128

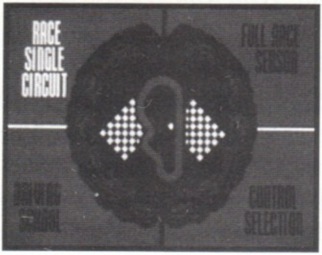
1. Turn on your computer and monitor.
2. Insert the disk into the built in disk unit, and type **I**CPM (Return). The **I** is created by pressing the Shift and @ keys together. The game will now load automatically. Follow any on-screen prompts for further instructions.

THE GAME

In World Championship you take part in the full 1992 Grand Prix season. Each country, and each of the sixteen tracks is represented. Obviously, your aim is to emulate the success of Nigel Mansell, and win the World Championship as fast as possible.

On Loading

When you first load World Championship, the first screen which you will encounter after the title screen is the Main Selection Screen, pictured below.



To move between the available options, use the relevant keys or the joystick, and each of the options will become highlighted in turn. The default keys to move around the screen are as follows: Up Q, Down A, Left O, Right P and Fire is the space bar. The Return key acts as pause within the game. How to alter them

to a different configuration is explained later. To select an option, press the fire button when that option is highlighted.

OPTION ONE: RACE A SINGLE CIRCUIT

The Race

If you choose to take part in a single race, then a screen will appear which will allow you to select which of the sixteen circuits you will race on. Moving the joystick or keys up and down will highlight each country in turn, and a picture of the track will appear to the right of the screen. Once the track which the player wishes to race upon is highlighted, pressing the fire button will take the player to the relevant Track Information Screen.



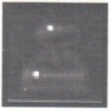
Track Information Screen

This screen offers a description of the circuit which you

are about to race, and beneath this a weather forecast and the likelihood of rain given as a percentage. Underneath this panel you are offered the chance to Tune your car, Qualify for the race, Race the Circuit, or Cancel. Each is explained in the following sections.

Tuning Your Car

This screen allows you to configure your vehicle to suit a particular race. On this single screen the player has the option to set-up the car to suit the weather and track conditions. There are four parameters that can bc changed. (Pressing fire will skip the animations.)



Gears

The choice offered here is between Manual and Automatic gears. Automatic is the default mode. When Automatic (Auto) gears are selected the player is relieved of the need to change gear thus making the game easier to play. However, there is a small penalty to pay as the point at which the gears are changed in auto is not the optimum setting.



Gear Ratio

Here the player must select from Low, Medium which is the default, and High.

Low gears will improve the cars acceleration but reduce the top speed. Medium offers a balance of acceleration and speed, whilst High has slower acceleration, but offers a better top speed. From the track information the player has to assess which characteristic, whether speed or acceleration, is better suited to any particular track.



Tyres

The choice here is between Hard, the default, Soft, and Wet tyres. There are two parameters relating to the tyres, rate of wear and grip. Fast cornering and running off the track increases the rate of tyre wear; harder tyres wear slower. The tyres can wear out entirely, of course, forcing the player to retire from the race. In this situation the players car will be positioned last in the race results table. Soft tyres improve the cars grip and so improve cornering but require changing sooner. In a normal race the player will only need to change hard tyres once, however soft tyres may need to be changed twice. The player

has the option to change the tyres any number of times in the pits, but entering the pits obviously results in a time penalty. If the track has rain on it then wet's will need to be used. When the track is wet these tyres wear at the same rate as hard tyres but in the dry wet tyres wear faster than soft tyres. If the track is wet both hard and soft tyres handle very poorly and the car will be difficult to control. The condition of the tyres is displayed as part of the control panel.



Aerofoil

For Aerofoils, the choice is between Acute, the default Mid, and Shallow. Setting the aerofoil to acute will improve the cars cornering in a similar manner to soft tyres; however in this position the aerofoil will increase the car drag and thus reduce its speed. Setting the aerofoil to shallow will result in the car having the best top speed but the poorest cornering.

Once you have tuned your car to suit the forthcoming race, select the Exit button, and you will be taken back to the Track Information Screen.

Qualify for the Race

If the player selects Qualify from the screen the player has the opportunity to compete for grid position. The player has to do two laps and the time taken will determine how many cars are in front of the player's car at the start of the race. The actual position of the player's car will be determined by comparing the qualifying lap time achieved by the player with a reference time for each individual track.

As in real Formula One racing, the player will have to avoid the other cars on the track, although the player is not directly competing with them. On completion of the qualifying lap the player will automatically go onto the race.

Race the Circuit

If you decide not to qualify for the race, then you can automatically begin the race from the back of the grid. This is obviously the fastest way to get into a race, but it will be a lot easier to finish amongst the leaders if you begin the race at the front of the grid. The choice is yours.

Cancel

This will take you back to the Track Selection Screen should you change your mind.

RACING

The player may enter a race directly from the track information screen or via the qualifying round. If the player enters the race without qualifying then the players car is placed in last position on the starting grid, thus qualifying for a race at worst has no effect on the players start position and at best will put the player in pole position. The player competes against eleven other cars of varying ability. The competitors cars are grouped into three classes, four good, four average and three poor. Each race will take place over several laps with the fastest car taking between fifty seconds and two minutes to complete each lap, this is dependant upon which track the race is on. The race sequence will end when the player has finished all the laps, unless all the competitors have finished, in which case the player is then obviously last.

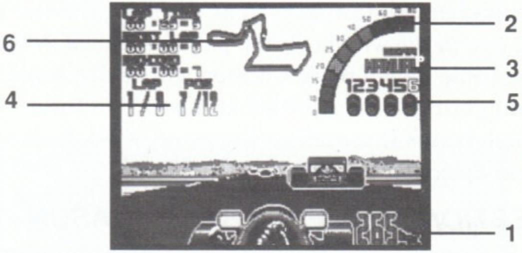
Pit Stops

The pits are located near the start of the track in a fixed position for each circuit and the player may enter the pits on any lap. The only reason to enter the pits is to fit new tyres. When the players car enters the pits the screen will change, and the player will be prompted to select the type of tyres to fit, and the commands for up, down and fire should be used to select the particular option. The pit stop takes

between 5 and 9 seconds, this time being random, and not under the control of the player. All the competitors cars make one pit stop. On the race tracks the pits will be identifiable as a separate lane or channel and prior to this location there will be a series of track side signs indicating the pits position.

Race Screen display

In addition to displaying the track etc. the in race screen display contains other relevant information described below:



1.	**Speed**	Digital display, MPH or KMH (set from preference screen). Three digits wide.
2.	**RPM**	Bar display.
3.	**Gear**	Gear number (displayed even in auto).

4.	**Position**	Position in race
5.	**Tyre Wear**	Four tyres displayed each divided into two, giving eight levels of tyre wear.
6.	**Race Map**	This obviously presents a map of the current circuit, with each vehicles represented by a dot.

End Of Race Sequence

At the end of each race a results table will display in descending order the times for all 12 cars; the time for the first car being displayed as absolute, the rest as relative to the winner. If the player finished in the first three then a reward screen will be displayed highlighting the players achievement. On the completion of this section, the game will default to the Main Selection Screen.

SECTION TWO: FULL RACE SEASON

If this option is chosen, then you will first be offered the opportunity to enter the passwod from a previously started game. In order to do this, simply follow the on-screen instructions. If you do not enter a password, then you will begin the full season of sixteen races. Obviously, your aim is to finish at the top of the points table once all sixteen races are concluded.

You may enter an individual race by selecting it from the single race screen or, alternatively as one in the sequence of a season. In both cases the actual race format is the same, however, after the race results screen if the race is entered as part of the season an additional overall position screen is displayed.

For a full explanation of the sequence from track selection to the results screen, see the section for a single race, featured above. If the race is part of a full season, then after the race results and reward screen (where appropriate) an overall points table will be displayed. On completion of each of the individual races the player is awarded points relative to position. The points awarded are as follows:

First	10	Fourth	3
Second	6	Fifth	2
Third	4	Sixth	1

After each race the players total points are used to calculate the overall position. After all 16 races the players final overall position is displayed and if this is within the top three then an award sequence follows. The player may wish to stop playing during a season but retain his position and points. For this reason a

password is given at the end of every race, which will, if entered, allow you to restart the game from the point where the password was given.

In the event that the race is the last of a season, and if the player has finished in the overall top three then a screen will appear in recognition of the player reaching one of the top three positions.

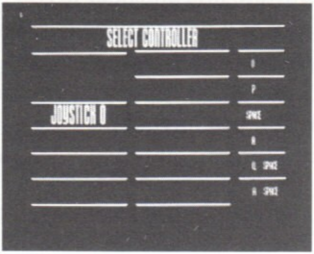
SECTION THREE: DRIVING SCHOOL

This unique option is provided to enable the player to practice on any of the tracks without having to worry about any other cars. The optimum racing line will be indicated on the circuit. In addition the maximum car speed is controlled, and a lap time to aim for will be presented on screen. The player must beat that time before the maximum speed of the car will increase up to the next speed, and a new time to beat will be indicated on the screen. In this way the player will gradually build up speed and driving skills for a particular circuit.

SECTION FOUR: CONTROL SELECTION

This option will allow you to set the preferences for racing. You are offered the opportunity to change names and change the game controller. There are a number of different configurations for joystick, and in

addition the keyboard option and the joystick are defineable, allowing you to select a control method that you are perfectly happy with.



In the top left hand panel on this screen will be the currently selected control method (1). Beneath this are the four options offered, and on the right the configurations for each option. In order to create a user defined control method, firstly make sure that the control method you wish to use is selected. For example, if you wished to redefine the Joystick in port 0, then you would first select Joystick 0. Next, select User Define, and then enter the key or joystick move you wish to use in turn, as each item on the right hand side of the screen is highlighted.

The next option, Change Driver, will allow you to select which team you wish to race for, and alter the

name of the driver to suit yourself. If you select this option, you will be taken to a new screen where the first driver will appear. To move onto the next driver, press the fire button, and the next driver will appear. To alter the name of a driver, use Up and Down to highlight the Driver Name Option, and then press fire. A flashing cursor will now appear, allowing you to type a new name. When you have finished typing the name, press the Return key. To exit, highlight the Exit panel, and press fire.

The next option, Choose Preferences, will allow you to alter a number of features. To alter each, simply highlight the option, and press fire, and the screen will toggle between the various options. The Level affects the difficulty of the game, primarily through altering the top speeds of the other drivers. Rostrum will turn the display of the winners podium at the end of each race on or off.

NIGEL MANSELLS WORLD CHAMPIONSHIP
for Amstrad and Spectrum was programmed by Mike Chilton.

ANY PROBLEMS?

If you have problems loading Nigel Mansells World Championship, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

COPYRIGHT NOTICE

NIGEL MANSELL - BREF HISTORIQUE

Comme bien des pilotes de notre époque, Nigel Mansell débuta sa carrière comme pilote de kart. Il était déterminé à gagner dès le départ, et ses victoires ne se firent pas attendre. "J'avais dix ans lorsque j'ai participé à ma première course de compétition. C'était à Shennington, Edge Hill, Banbury. Nous étions tous sur la ligne de départ avec nos Fastakarts, équipés d'un moteur JLO dont l'arbre de transmission était relié à une seule roue; je me suis dit: "je vais gagner ma première course." Malheureusement, Nigel ne gagna pas la course. Il ne réussit même pas à la finir, le moteur étant tombé du kart! Les choses s'améliorèrent cependant, et bientôt Nigel Mansell représentait son pays dans la discipline du karting. Il réussit à se hisser parmi les meilleurs, sans trop de problèmes. Ne se contentant pas de peu, Nigel commença à penser à la Formule Ford, et il parvint à ce niveau en 1976.

"La première monoplace que j'ai pilotée était une Hawke DL 11. J'ai commencé par une course à Mallory Park" se souvient Nigel. Cette fois-là, il eut plus de chance pour ses débuts dans une nouvelle catégorie. "C'était la première course, et nous avions gagné. J'étais très content. Non, j'étais enchanté. Sur les neuf

courses auxquelles j'avais participé cette année-là, j'en avais gagné six. Je n'avais pas la grosse tête, mais j'avais quand même bien couru." Même à ce moment-là, ses ambitions n'étaient pas satisfaites. "Cette voiture m'avait permis de faire une bonne première année en Formule Ford. Je savais que je pouvais gagner des courses, et cela me rendait encore plus ambitieux. Je voulais piloter de meilleures voitures, participer à de meilleures compétitions. Ça n'a jamais été un jeu pour moi: j'étais déterminé à devenir pilote de course professionnel. Ça allait être dur physiquement et financièrement, mais je n'allais pas me laisser démonter."

Pourtant, en 1977, Nigel vit sa carrière remise en question lorsqu'il se fit d'une double fracture du cou; il aurait pu être paralysé ou même mort. Ceci ne le découragea pas cependant, et après son arrêt forcé, il rejoignit la saison de Formule Ford, avec un enthousiasme encore plus grand. "Je me sentais bien. J'étais content de recommencer à courir, et je pilotais bien." La dernière course à laquelle il participa était sur le circuit de Silverstone. Mansell avait besoin d'une pôle position; il devait établir le record du tour et gagner la course pour obtenir le titre de Champion de Formule Ford. Il réussit à faire les trois.

Poussé par son ambition, il se mit à penser que s'il avait gagné le Championnat de Formule Ford, l'étape suivante était la Formule Trois. Ceci s'avéra difficile, mais Nigel et sa femme Rosanne travaillèrent énormément et essayèrent de trouver un sponsor. Mais ce fut en vain. Nigel raconte: "Au début de la saison de 1978, on nous a dit que si nous n'étions pas prêts à nous financer nous-mêmes, il n'y avait pas de raison pour qu'un sponsor le fasse. Ceci m'affecta tellement que j'aurais fait n'importe quoi pour avoir de l'argent. Dans une telle situation, vous êtes capable de faire des choses folles; et c'est ce que nous avons fait. Nous avons vendu notre appartement." C'était un risque à prendre, mais malheureusement, ça n'a pas marché. Mansell rassembla assez d'argent pour financer ses premières courses sur une voiture March d'usine, ayant été assuré que le sponsoring suivrait rapidement. Le sponsoring ne se matérialisa pas, et après cinq courses, Mansell n'avait plus d'argent. "En tout, ces cinq courses ont dû coûter 8000 livres. Nous n'avions plus rien, plus de voiture, plus de maison, plus d'argent. Nous ne pouvions pas faire autrement que de laisser tomber. Nous ne pouvions plus courir."

Mansell apprit ensuite que l'équipe de Formule 3 de David Price, sponsorisée par Unipart, cherchait un

second pilote pour la saison de 1979. "Je suis allé voir David à Twickenham, et j'ai dû le convaincre que je valais la peine d'essayer, car j'ai obtenu le poste." Pour la première fois, Mansell recevait un salaire en tant que pilote. Une saison moyenne suivit, Mansell n'ayant gagné qu'une course. Mais, Colin Chapman commençait à s'intéresser au jeune et ambitieux pilote. Bien qu'il ait dû interrompre les courses en raison de son accident à Oulton Park, Lotus lui offrit de faire quelques essais. Souffrant encore de ses blessures, Mansell n'allait cependant pas laisser passer une telle chance. Il téléphona à son spécialiste et lui demanda de l'aider. "J'allais faire mes premiers essais sur une Formule Un la semaine suivante, et il fallait que j'y aille. Rien n'aurait pu m'en empêcher. Il me donna des calmants." Mansell fit ses preuves, et en 1980 il travaillait chez Lotus comme pilote d'essai. Après quelques courses impressionnantes, et notamment le meilleur temps de Lotus à Silverstone, Chapman offrit à Mansell la possibilité de participer au Grand Prix d'Autriche. Ceci venait récompenser tous les efforts de Nigel et de sa femme.

"Colin Chapman fut satisfait de voir que j'étais prêt, et je croyais que je l'étais aussi. Ce qui se passait en Formule 3 n'était plus important. J'allais avoir une

chance en Formule Un. C'était tout ce qui m'importait."

Pendant les quatre années qui suivirent, Mansell pilota chez Lotus avec des performances variables. L'écurie Lotus n'était plus aussi puissante que ce qu'elle avait été, et Mansell ne réussit à obtenir à cette époque que quelques troisièmes places et une pôle position.

En 1985, il rejoignit l'écurie Williams, et pendant les quatre années qui suivirent, il affirma sa carrière de pilote dans la tradition classique lors des Grands Prix. Sa victoire à Silverstone en 1987 couronna l'une des courses les plus palpitantes des temps modernes. En 1986 et 1987, il fut classé second au Championnat du Monde; il fut frappé de malchance en Australie, avec une crevaison spectaculaire qui lui fit perdre le titre de Champion du Monde.

En 1989, Nigel rejoignit Ferrari, et malgré une voiture non-compétitive, réussit à gagner l'admiration des fans italiens, qui le surnomèrent le "Lion" après une série de courses spectaculaires. Mais, Nigel visait le Championnat, et en 1991 il retourna chez Williams et se lança dans une lutte acharnée contre McLaren. Une fois de plus, la malchance et "l'épisode du boulon"

mirent fin à ses espoirs, et pour la troisième fois, il se retrouva second au Championnat.

En 1992, malgré tout, Nigel a effectué des performances de conduite remarquables, gagnant les cinq premières courses, et étant le seul pilote à avoir jamais gagné neuf Grands Prix en une saison. Avec encore cinq courses à courir pour la saison, il a assuré la première place au Championnat, première place pour la Grande-Bretagne depuis seize ans.

Nigel Mansell est vraiment un héros sportif, et l'une des personnalités britanniques les plus populaires. Il mérite sa réussite, qu'il a obtenue grâce à sa rage de vaincre, une bonne dose de courage et beaucoup de talent. Bien que l'on ne sache pas ce que l'avenir nous réserve, on peut dire avec certitude que 1992 a été l'année la plus importante pour Nigel.

Toutes les citations de Nigel Mansell ont été tirées du livre "Driven to Win" de Nigel Mansell et Derick Allsop, publié par Arrow Books Limited.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Cassette

1. Branchez votre joystick, et allumez l'ordinateur et le moniteur.
2. Introduisez la cassette dans le lecteur de cassettes, et appuyez sur les touches Shift et Run-Stop. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Commodore Disquette

1. Branchez votre joystick, et allumez l'ordinateur et le moniteur.
2. Introduisez votre disquette dans le lecteur de disquettes et tapez 'Load"*",8,1'.
3. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Spectrum 128/+2

1. Allumez l'ordinateur et la télévision.
2. Introduisez la cassette dans le lecteur de cassettes.
3. Tapez 'Load""' (Return) et appuyez sur la touche 'Play' du lecteur de cassettes. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Spectrum +3

1. Allumez l'ordinateur et le moniteur.
2. Introduisez la disquette dans le lecteur interne, et

utilisez le chargeur interne. Veuillez vous référer au manuel de votre ordinateur pour plus de détails.
3. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Amstrad 464

1. Allumez l'ordinateur et le moniteur.
2. Mettez la cassette dans le lecteur de cassettes interne, et appuyez sur les touches Control et Enter, puis sur la touche 'Play' du lecteur de cassettes.
3. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

Amstrad 128

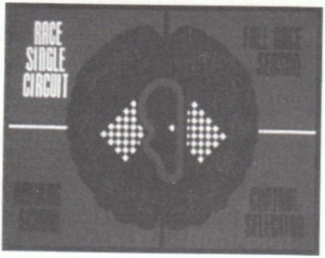
1. Allumez l'ordinateur et le moniteur.
2. Introduisez la disquette dans le lecteur de disquettes interne, et tapez |CPM (Return). Pour obtenir le |, vous devez appuyer simultanément sur les touches Shift et @. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez ensuite les prompts à l'écran.

LE JEU

Dans World Championship, vous participez à la saison de Championnat de 1992. Chaque pays et chacun des 16 circuits sont représentés. Votre but est évidemment d'être aussi bon que Nigel Mansell, et de gagner aussi vite que possible le Championnat du monde.

Après chargement

Lorsque vous chargez World Championship, vous voyez apparaître l'Ecran de Sélection Principal (ci-dessous), juste après l'écran titre.



Pour mettre une option en valeur, déplacez le joystick ou appuyez sur les touches correspondantes. Les touches par défaut sont les suivantes: Haut-Q, Bas-A, Gauche-O, Droite-P et Feu-barre d'espacement. La touche Return sert à pauser le jeu. Nous vous expliquerons par la suite comment effectuer une

nouvelle configuration. Pour sélectionner une option, appuyez sur le bouton feu lorsque l'option est mise en évidence.

SECTION UN: CHOISISSEZ UN CIRCUIT (RACE A SINGLE CIRCUIT)

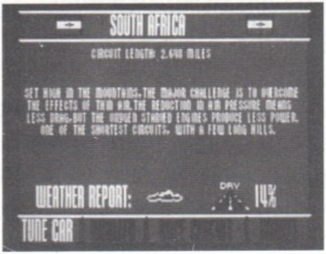
La course (race)

Si vous avez choisi de prendre part à une seule course, un écran apparaîtra, vous permettant de sélectionner votre circuit parmi les seize disponibles. Si vous déplacez le joystick vers le haut ou le bas ou utilisez les touches correspondantes, vous mettrez en valeur les différents pays, et une représentation du circuit s'affichera à droite de l'écran. Lorsque le circuit sur lequel vous voulez courir est mis en évidence, appuyez sur le bouton feu pour faire apparaître l'écran Description du Circuit (Track Information).

L'écran Description du Circuit (Track Information)

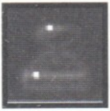
Cet écran vous donne une description du circuit sur lequel vous allez courir; au-dessous, vous avez les prévisions météorologiques, les chances de pluie sont indiquées sous la forme de pourcentage. Au-dessous de ce panneau, vous pourrez effectuer les réglages sur votre voiture (Tune your car), vous qualifier pour la course (Qualify for the race), concourir (Race the

circuit), ou annuler (Cancel). Toutes ces options sont expliquées ci-après. Appuyez sur Feu pour sauter les animations.



Effectuer les réglages de votre voiture (Tuning your car)

Cet écran vous permet de configurer votre véhicule et de l'adapter à chaque course. Le joueur peut configurer la voiture en fonction des conditions météorologiques et du circuit. Vous pouvez modifier 4 paramètres, dont vous trouverez la liste ci-après.



Vitesses (Gears)

Vous avez le choix entre une boîte de vitesses automatique (Auto) ou manuelle (Manual). Automatique est le mode par défaut. Lorsqu'automatique est sélectionné, le joueur n'a pas à passer les vitesses, ce qui

rend le jeu plus facile. Il y a cependant un petit inconvénient; en mode automatique, le changement de vitesse ne s'effectue pas toujours au moment optimal.



Rapports de vitesses (Gear Ratio)

Le joueur a trois choix: court (Low), moyen (Medium): l'option par défaut, et long (High). Des rapports de vitesses "courts" améliorent l'accélération de la voiture, mais réduisent la vitesse maximale. "Moyen" équilibre accélération et vitesse, alors que "long" produit une accélération plus lente, mais une meilleure vitesse maximale. A partir de la description du circuit, le joueur doit déterminer les caractéristiques qui conviennent le mieux, vitesse ou accélération, à chaque circuit.



Pneus (Tyres)

Vous pouvez choisir entre des pneus durs (Hard), mous (Soft): l'option par défaut, et pluie (Wet). Il y a deux paramètres associés aux pneus, l'usure et l'adhérence. Les virages à grande vitesse et les sorties de route augmentent l'usure des pneus. Les pneus durs s'usent plus lentement. Les

pneus peuvent s'user complètement, forçant le joueur à abandonner la course. Si cela se produit, la voiture du joueur sera en dernière position sur le tableau de classement de la course. Les pneus mous améliorent l'adhérence de la voiture dans les virages, mais doivent être changés plus souvent. Dans une course normale, les pneus durs devront être changés une fois, les pneus mous devront probablement être changés deux fois. Le joueur peut s'arrêter aux stands autant de fois qu'il le désire, mais il perd du temps à chaque arrêt. Si le circuit est mouillé, vous devrez utiliser des pneus pluie. Ces pneus s'usent à la même vitesse que des pneus durs si la route est mouillée, mais en cas de route sèche, ils s'usent plus vite que des pneus mous. Si la route est mouillée, les pneus durs et mous rendent la voiture très difficile à contrôler. La condition des pneus est affichée sur le tableau de bord.



Stabilisateur (Aerofoil)

Pour le stabilisateur, vous avez le choix entre incliné (Acute), moyen (Mid): l'option par défaut, et peu incliné (Shallow). Si vous

sélectionnez "incliné", vous améliorerez la stabilité de la voiture dans les virages, de la même façon que si vous utilisez des pneus mous. Cependant, dans cette position, le stabilisateur augmentera la résistance de la voiture, et réduira donc sa vitesse. Si vous sélectionnez "peu incliné", votre voiture améliorera ses performances de vitesse, mais sera très instable dans les virages. Lorsque vous avez configuré votre voiture pour la course, sélectionnez le bouton sortie (Exit), et vous retournerez à l'écran de Description du Circuit.

Se qualifier pour la course (Qualify for the race)

Si vous sélectionnez se qualifier (Qualify) sur l'écran de Description du Circuit, vous pourrez concourir pour obtenir une position sur la grille de départ. Le joueur doit effectuer deux tours, et le "temps" qu'il obtient détermine sa place sur la grille de départ. La position de la voiture du joueur sera déterminée en comparant son temps de qualification au temps de référence de chaque circuit.

Comme dans une vraie compétition de Formule Un, le joueur devra éviter les autres voitures sur le circuit, bien qu'il ne soit pas en compétition directe avec elles.

Lorsque le tour de qualification est terminé, le joueur passe à la course.

Concourir (Race the circuit)

Si vous décidez de ne pas effectuer d'essais de qualification, vous serez à l'arrière de la grille de départ. Ceci est probablement la façon la plus rapide de participer à une course, mais il sera plus difficile de terminer parmi les premiers si vous êtes dernier sur la grille de départ. Vous avez le choix.

Annuler (Cancel)

Si vous changez d'avis, cette option vous ramènera à l'écran de Sélection.

LA COURSE

Le joueur peut commencer la course à partir de l'écran de Description du Circuit, ou après un tour de qualification. Si le joueur ne s'est pas qualifié, sa voiture sera la dernière sur la grille de départ. Le tour de qualification permet seulement au pilote d'obtenir une meilleure position de départ. Le joueur affronte onze autres voitures aux capacités variables. Les voitures des concurrents sont regroupées en trois catégories: quatre bonnes, quatre moyennes, et trois médiocres. Chaque course se joue en plusieurs tours, la voiture la plus rapide mettant entre cinquante

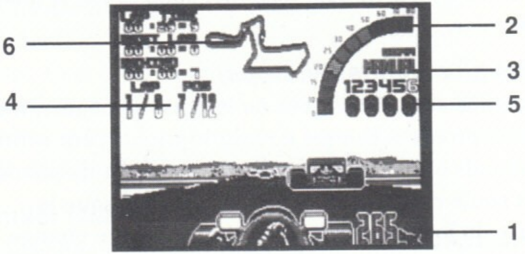
secondes et deux minutes pour effectuer chaque tour, en fonction du circuit. La course se termine lorsque le joueur a fini tous les tours, à moins que tous les concurrents n'aient déjà terminé; dans ce cas le joueur est dernier.

Arrêts aux stands (Pitstops)

Les stands sont situés près de la ligne de départ, à une position propre à chaque circuit; le joueur peut rentrer aux stands à tout moment. Le changement de pneus est la seule raison d'arrêt aux stands. Lorsque la voiture du joueur rentre aux stands, l'écran change, et le joueur devra sélectionner le type de pneus à monter. Les commandes Haut, Bas et Feu permettent de sélectionner l'option voulue. L'arrêt aux stands dure 5 à 9 secondes environ; cette durée est choisie au hasard, et indépendamment du joueur. Toutes les voitures concurrentes font un arrêt aux stands. Le couloir d'arrêt aux stands est séparé du circuit, et indiqué par une série de panneaux sur le bas-côté du circuit.

Ecran Course

En plus de l'affichage du circuit, l'écran Course contient d'autres renseignements décrits ci-dessous:



1. Vitesse affichage digital à trois chiffres, en MPH ou KM/H (sélectionné à partir de l'écran de Préférences).

2. RPM affichage barre.

3.Vitesses numéro de la vitesse, affiché également en mode automatique.

4. Position position dans la course.

5. Usure des pneus quatre pneus divisés en deux, indiquant huit niveaux d'usure.

6. Carte de Course affiche une carte du circuit actuel, chaque véhicule étant représenté par un point.

Séquence de fin de course

A la fin de chaque course, un tableau de classement apparaît, indiquant les temps des 12 voitures; le temps du vainqueur est une valeur absolue, les autres temps sont relatifs à celui du vainqueur. Si le joueur a terminé dans les trois premiers, un écran de récompense animée apparaîtra pour le féliciter de sa performance. Lorsque cette séquence est terminée, le jeu retournera à l'Ecran de Sélection Principal.

SECTION DEUX: LA SAISON DE COURSES (FULL RACE SEASON)

Si vous choisissez cette option, vous aurez la possibilité d'entrer le mot de passe d'un jeu commencé précédemment. Pour cela, suivez les instructions à l'écran. Si vous n'entrez pas de mot de passe, vous commencerez la saison de courses. Votre objectif consiste à obtenir le plus grand nombre de points à la fin des seize courses.

Vous pouvez accéder à une course en la sélectionnant à partir de l'écran Course, ou bien à partir de la saison. Dans les deux cas, la course est identique, mais si cette course fait partie de la saison, vous verrez apparaître un écran de classement vous indiquant votre position dans la saison.

Pour une explication détaillée allant de la sélection de circuit jusqu'à l'écran de classement, reportez-vous à la section course ci-avant. Si la course fait partie d'une saison, vous verrez apparaître un tableau de classement général, après les résultats de la course et l'écran de récompense (si nécessaire). Après avoir terminé chaque course, le joueur obtient des points pour son classement. Les points obtenus sont les suivants:

Premier	10	Quatrième	3
Second	6	Cinquième	2
Troisième	4	Sixième	1

Après chaque course, les points obtenus par le joueur servent à calculer sa position dans le classement général. Après les seize courses, la position finale du joueur est affichée, et s'il est parmi les trois premiers, il y aura une séquence de récompense. Le joueur peut interrompre le jeu au cours d'une saison, sans pour autant perdre sa position et ses points. Vous aurez donc un mot de passe à la fin de chaque course, qui vous permettra de recommencer le jeu là où vous avez obtenu le mot de passe.

Si la course est la dernière d'une saison, et que vous avez terminé dans les trois premiers au classement

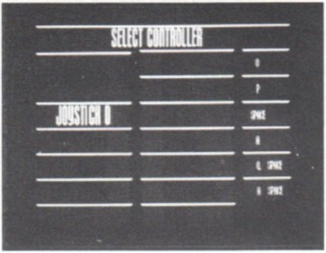
général, un écran apparaîtra vous récompensant d'avoir atteint l'une des trois meilleures positions.

SECTION TROIS: ECOLE DE CONDUITE (DRIVING SCHOOL)

Cette option unique est destinée à permettre au joueur de s'entraîner sur tous les circuits, sans avoir à se préoccuper des autres voitures. La meilleure ligne de conduite sera indiquée sur le circuit. De plus, la vitesse maximum de la voiture est contrôlée, et le temps du tour à battre apparaît sur l'écran. Le joueur doit battre ce temps pour que la vitesse maximum de la voiture passe au niveau supérieur; un nouveau temps à battre s'affichera alors sur l'écran. Le joueur améliorera ainsi sa vitesse, et ses capacités de conduite pour un circuit particulier.

SECTION QUATRE: SÉLECTION DU SYSTÈME DE CONTRÔLE (CONTROL SELECTION)

Cette option vous permet d'indiquer vos préférences pour contrôler la course. Vous avez la possibilité de changer de nom, et de contrôleur. Il y a plusieurs configurations de joystick, et les options clavier et joystick peuvent être définies, vous permettant de sélectionner la méthode de contrôle qui vous convient.



Vous verrez la méthode de contrôle actuellement sélectionnée s'afficher en haut à gauche de l'écran (1). Au-dessous, vous trouverez quatre options, et à droite, les configurations possibles pour chaque option. Pour créer une méthode de contrôle adaptée à l'utilisateur, assurez-vous que la méthode de contrôle que vous voulez utiliser est sélectionnée. Si vous voulez par exemple redéfinir le joystick dans le port 0, vous devez sélectionner d'abord Joystick 0. Sélectionnez ensuite "User Define", puis entrez la touche ou le mouvement du joystick que vous voulez utiliser à la place, les options du côté droit de l'écran étant en surbrillance.

L'option suivante, "Change Driver" (Changer Pilote) vous permettra de sélectionner l'écurie pour laquelle vous voulez courir, et modifier le nom du joueur à votre convenance. Si vous sélectionnez cette option,

vous passerez à un nouvel écran sur lequel vous verrez apparaître le premier pilote. Pour passer au pilote suivant, appuyez sur le bouton feu. Pour changer le nom du pilote, utilisez les directions Haut et Bas, afin de mettre en valeur l'option Driver Name (Nom du Pilote), et appuyez sur Feu. Un curseur clignotant apparaîtra, vous permettant de taper un nouveau nom. Lorsque vous avez terminé de taper le nom, appuyez sur la touche Return. Pour sortir, Mettez en évidence le signe Exit, et appuyez sur le bouton Feu.

L'option suivante, "Choose Preferences" (Choisir préférences), vous permettra de modifier plusieurs paramètres. Il vous suffira simplement de mettre l'option en valeur, et d'appuyer sur Feu pour faire défiler les options disponibles. Le niveau (Level) affecte la difficulté du jeu, en changeant notamment les vitesses maximum des autres véhicules. Rostrum activera ou désactivera le podium des gagnants à la fin de chaque course.

NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP
pour Amstrad et Spectrum, a été programmé par Mike Chilton.

EN CAS DE PROBLÈME

Si vous avez des difficultés pour charger Nigel Mansell's World Championship, renvoyez-le à votre revendeur ou à Gremlin Graphics à l'adresse donnée sur le paquet. Si vous avez des questions à propos du jeu, la ligne spéciale d'assistance Gremlin Graphics est ouverte de 14.00 à 16.00 heure du Royaume-Uni du Lundi au Vendredi, au 0742 753 423.

DROITS D'AUTEUR

Check out these other amazing titles from Gremlin soon!

ZOOL

LOTUS III

PANDEMONIUM

HEROQUEST 2 - THE LEGACY OF SORASIL

THE VOYAGE BEYOND SPACE CRUSADE

PREMIER MANAGER

DAEMONSGATE

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

UTOPIA AND UTOPIA THE NEW WORLDS